Thunderbolt Fantasy
東離劍遊紀

キャラクターデザイン画集

Thunderbolt Fantasy
ART WORKS

蔑天骸
Betsu Ten Gai
殤不患
Syou Fu Kan
凜雪鴉
Lin Setsu A

Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀

凜雪鴉

リン セツア

Lin Setsu A

CV 鳥海 浩輔

Character Design : 三杜 シノヴ ［ニトロプラス］

■ 布袋劇 人形デザイン

■ キャラクターデザイン 顔

Comment

虚淵 玄

いちおう主人公の体裁ではありますが、まったく主人公らしからぬ言動ばかりする怪人物です。書いているぶんには大変楽しいですが実際にお友達になるのはぜったいに御免こうむるタイプです。既に霹靂布袋劇には「素還真」というスーパースターがいる以上、生半可な正義漢ではどうやっても見劣りしてしまう、という判断から、こんなキャラが主役を張ることになりました。イメージカラーは白でしたが、いざ仕上がってみると青の印象がより強い衣装になりました。装飾もファスナーやら革ベルトやら洋風の要素が多く、無国籍な雰囲気にしてほしい、という要望を充分に汲んでもらっています。

三杜 シノヴ

ファンタジー寄りのデザインを基本としているので、柄などで中華テイストに寄せました。全て殤さんと対比する形で、豪奢、中性的、鋭角でソリッドなシルエットなどを意識しています。中性的な分、男性らしさをどこで出すかに苦労しました。布袋戯人形の制約上、胴体は袋状で、足を隠す布が必須なため、ボディラインを出すことは厳しかったので、どのようなパーツを入れ込めば肉体的な魅力を演出できるかを一番考えたキャラでした。上半身に目がいくバランスになるよう、装飾など、意識して色を増やしています。立体になることで発生する「間」をディティールアップしていただけて、非常に美麗で見ごたえのある繊細な仕上がりになっていると思います！ 原案と一番違う部分は煙管なのですが、作成する中で凜さんのデザインに合わせた色合いにしてくださったので、より優美な雰囲気を醸しているかと思います。

殤不患

ショウ フカン

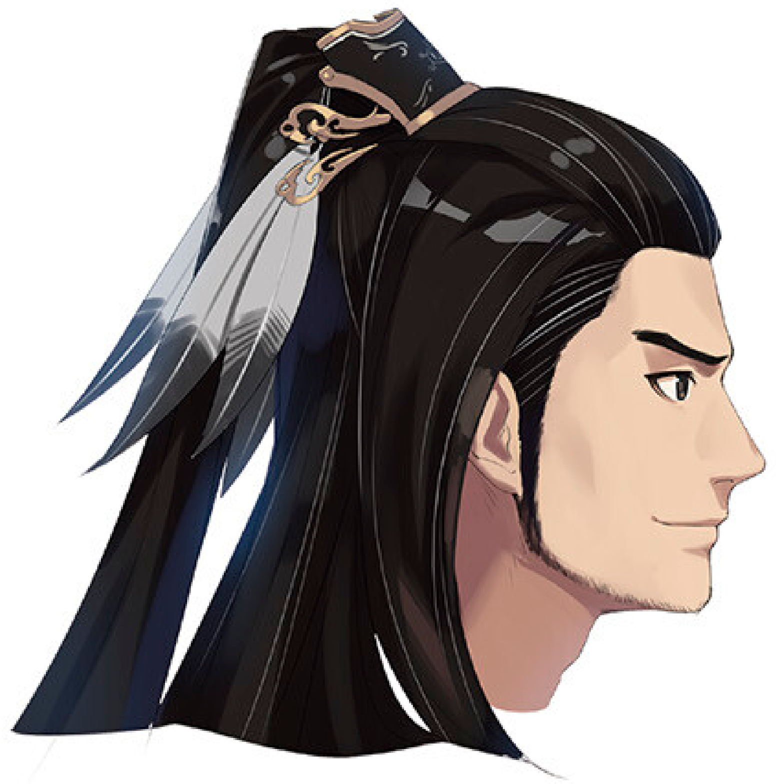
Syou Fu Kan

CV 諏訪部 順一

Character Design：源 覚［ニトロプラス］

■ 布袋劇 人形デザイン

■ キャラクターデザイン 顔



Comment

虚淵 玄

凜雪鴉だけでは話がまともに成立しないため、彼の手足となり被害者となり主役っぽい活躍を果たしてくれるもう一人の主人公、それが殤不患です。さながら凜をアームチェア武侠とでも称すならば、殤は実働担当の助手といった位置づけでしょうか。イメージカラーは無彩色、つまり一番イメージしづらい「中庸」のキャラです。「誰よりも普通で標準的。でも主人公」という大変難しいオーダーを、源覚は見事に一発で形にしてくれました。造形にあたりさらに顎髭が追加されたのもいい味を出してます。誰よりも地味なのに見劣りしない存在感がお気に入りです。

源 覚

古典的な中華武侠ファンタジー小説の主人公をイメージし、凜さんの雰囲気と対比が出るように地味目なデザインを基本としています。中国や台湾の武侠小説では、強い人ほど派手に見えない為、色味にも迷いました。「地味だが魅力がある」と思ってもらえることを目標として、工夫したつもりです。ちなみに、彼の白髪は「年をとったから」ではなく、長年の習武がその理由だと聞いています。人形をはじめて拝見した時は、再現度の高さに驚きました。細かいディテールまで作り込んでいただき、より、重厚感のあるキャラクターになっています。素晴らしいと思います。

丹翡

タンヒ

Tan Hi

CV 中原 麻衣

■ 布袋劇 人形デザイン

■ キャラクターデザイン 顔

Comment

虚淵 玄

造形面において従来の布袋劇木偶を大幅に逸脱し、日本側制作陣の度肝を抜いてくれたのが丹翡です。まさに日台コラボの申し子とも言うべきキャラでしょう。美少女アニメキャラに限りなく寄せた顔立ちのみならず、初めて女性専用の手首が実装された木偶としても、丹翡はエポックメーキングでした。肩書きとしてはいわゆる聖職者なので禁欲的なイメージを懐きがちですが、そこは異世界ファンタジー、ということで敢えて可愛さ華麗さ最優先でのデザインをお願いしています。

三杜 シノヴ

初期案ではふわふわと軽やかな茶髪美少女をイメージしていましたが、虚淵さんから「ガチガチの生真面目な感じに見えるようにして欲しい」とのオーダーもあり、きりっとした気の強い、現在の「黒髪の美少女」になりました。設定含めて「家柄に拘束されている」という意味で蔦などの植物モチーフを入れています。丹翡はパッと見て「華があるな」「女の子だな」と思われるデザインを目指しました。
霹靂布袋戲では切れ長美女的な目が多い中、美少女風の目の大きいキャラに挑戦してくださり、とても可憐な造形に仕上げて下さいました。霹靂社さんのアレンジによる部分、袖に絡まっている紫の花弁のようなひらひらしたパーツがとても可愛くて、後のイラストなどにも反映させていただいております。

Character Design：三杜 シノヴ［ニトロプラス］

狩雲霄

シュ ウンショウ

Syu Un Syou

CV 小山力也

Character Design : 源 覚［ニトロプラス］

■ 布袋劇 人形デザイン

■ キャラクターデザイン 顔

Comment

虚淵 玄

殤不患と違ってコメディパートの一切ないシリアス一辺倒のキャラです。原色でなくアースカラーで、それでも派手な傾き者に、という矛盾したオーダーを見事に両立してくれました。眼帯は当初は予定になく源覚のアイディアですが、カッコ良かったので脚本にもフィードバックしました。片目でも両目の凡人より遠目が効く達人、というイメージはこのキャラにぴったりだったので。弓という武器のチョイスも地味になりはしないかという不安がありましたが、外連味たっぷりのデザインにしてもらえて助かりました。

源 覚

弓使いには「獲物を狙う目」と「状況を把握する目」が必要ですが、片目しかないデザインのほうがよりキャラクターの強みを出せるのではないか、という発想から、現在のデザインに至りました。「極道感、アニキ感を出してほしい」と虚淵さんからオーダーがあり、また「対応色」がないキャラクターにしてほしいとも言われていたので、豹柄を入れました。疑い深く、疑心的で、人の言うことを信じないイメージがあった為、さっぱりした清涼感ではなく、長髪で、場数を踏んでいそうな手練れ感を表現しています。眼帯の位置は、殺無生とかぶらない位置にしました。人形を意識しながら作ったキャラクターだったのもあって、人形になった時の再現度は非常に高いと感じています。武器のディテールも細かくて感動しました。

捲殘雲

ケン サンウン

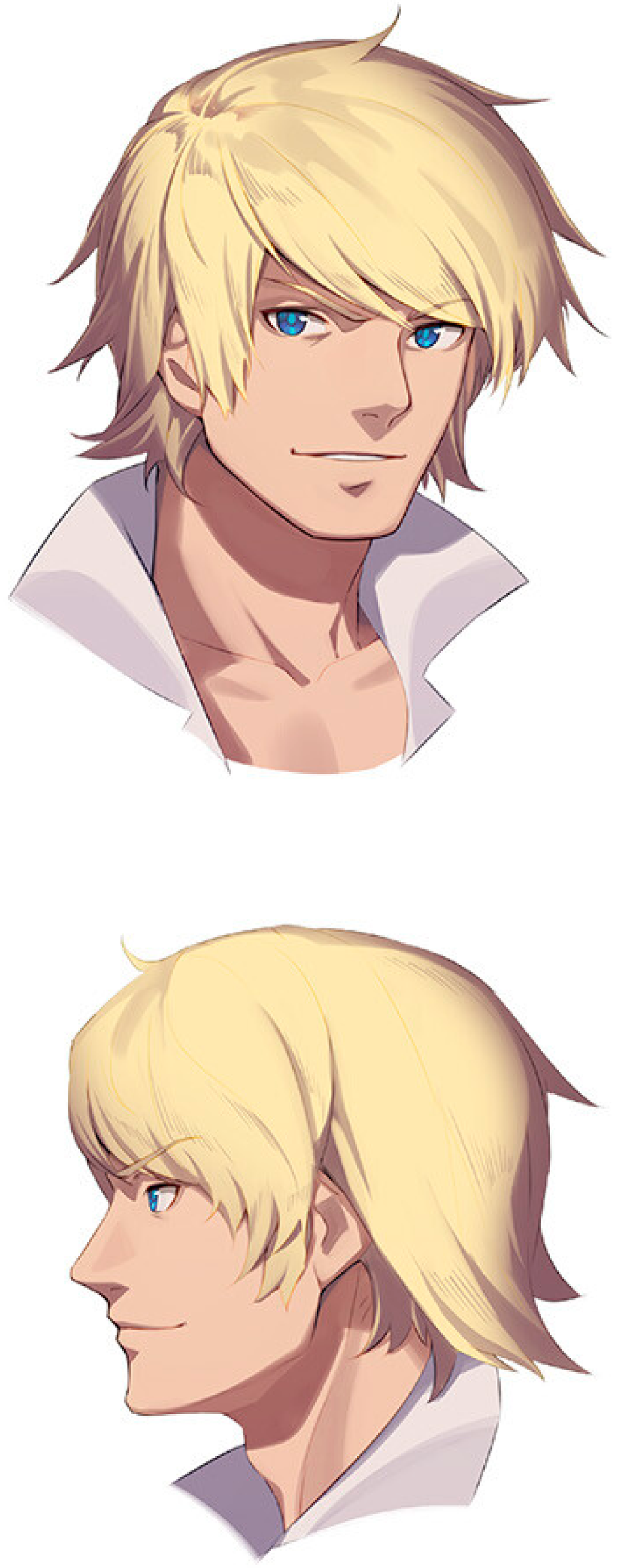
Ken San Un

CV 鈴村 健一

Character Design：源 覚［ニトロプラス］

■ 布袋劇 人形デザイン

■ キャラクターデザイン 顔



Comment

虚淵 玄

狩雲霄の弟分、ということでデザインコンセプトはほぼ共通。というかこいつが一方的に兄貴のファッションセンスを真似しているだけなわけですが。小生意気な反骨キャラのようでいて根っこは馬鹿がつくほどの忠犬タイプです。もともと程々に食うに困らなかった農家の末っ子で、グレて出奔した後がんばって無頼漢としての気風を身につけた、という涙ぐましい努力の男です。過去にはさらに輪をかけてヘタレな時期もあったのでしょうが、今ではちょっと軽薄ながらも一人前の武侠として逞しく生きています。

源 覚

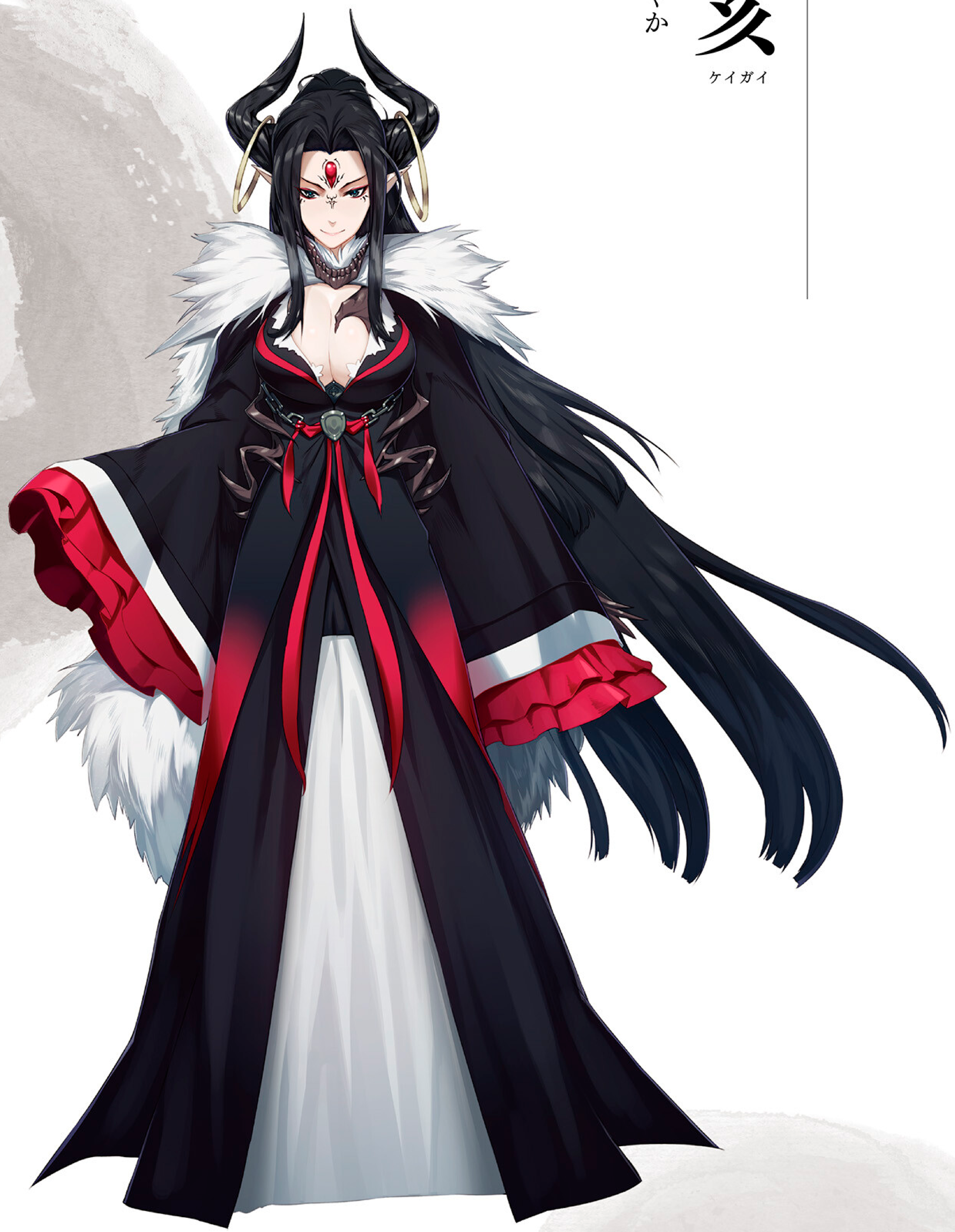
基本的に柄系の服装で狩さんとのセット感を出せたらと、思っていました。また狩さんの舎弟ということで、若虎のイメージでデザインしています。師匠と違い、さわやかな雰囲気です。師弟で柄物を身に着けている二人。豹は自分より大きな獲物を狩るために頭を使う。虎は、身体も大きく強いイメージ。体力勝負みたいなところがあって、捲殘雲は虎柄にしました。デザインする上で、現代要素も入れています。作品に溶け込めるかどうか不安でしたが…。短髪なのも、現代感ですね。もともとポニーテールのイメージだったんですが、色々あってこうなりました。人形では、肌の色も被らないよう、明るくしてもらっていて良かったなと思います。

刑亥

ケイガイ

Kei Gai

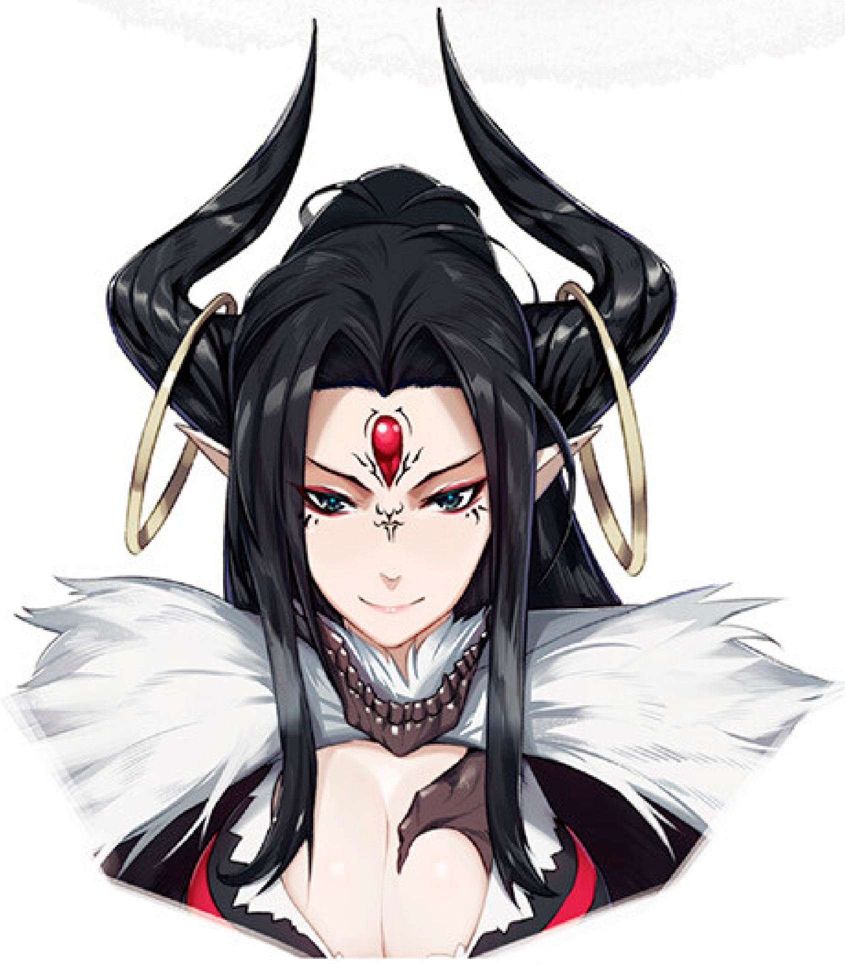
CV 大原 さやか



Character Design：中央東口、源 覚［ニトロプラス］

■ 布袋劇 人形デザイン

■ キャラクターデザイン 顔



Comment

虚淵 玄

あくまで異世界ファンタジーですので当然のようにデミヒューマンも登場します。角やら牙やら肌の色やら色々とはっちゃけるプランもあったのですが結局やりすぎないラインに落ち着きました。基本的に屍人を操っての人海戦術が主ではありますが、愛用の鞭もまた屍人の皮を鞣して編んだもので、その武芸はむしろ魔術に近く、普通の鞭では有り得ない動きをするため、油断して挑めば達人でも後れを取りかねません。過去に凜雪鴉にはものすごく酷い目に遭わされたことがあります。

中央東口

刑亥は、妖艶であり、また強そうな怪しい雰囲気も、という感じです。イメージカラーとして提案されたのが黒・紫ということ、また最初の打ち合わせでデザインのキーワードを多めに提案してもらえました。そんなわけで全体的には非常にすんなりと進行したと言えます。一番眼を引く特徴として角がありますが、金属のリングをつけてさらに強調したりしています。また装飾についてはあまり綺麗な感じのものは意図的に排除しています。キャラクターの指定が「魔界から来た系のキャラ」……ということで、女性ですが鎖等で少し装飾の方向性の変えようと意識しています。
まだタイミングが合わず刑亥の人形を見ることが出来ていないのですが、丹翡人形を見せていただいた感想では、やはり「豪華」と感じました。細かい地紋や小さなアクセサリまで、全部に形と色だけでない情報のみっしり感がたまりません。

殺無生

セツ ムショウ

Setsu Mu Syou

CV 檜山 修之

Character Design : Ni$\hat{\theta}$ ［ニトロプラス］

■ 布袋劇 人形デザイン

■ キャラクターデザイン 顔

Comment

虚淵 玄

殺し屋として名を馳せていますが暗殺の類いを請け負う凶手ではありません。剣術を極めてからは趣味で名門流派に道場破りを仕掛けていましたが、あまりに強くて迷惑すぎたため各派は互いに金子を積んでどこか余所の流派を先に襲ってくれと頼み込むようになり、やがてはいずこかの武門に恨みを持つ者同士が献金を募り、一定額に達するともれなく殺無生が道場破りに押しかけて師範門弟皆殺しにしてくれるという、クラウドファンディング道場破り代行業を営むようになりました。略して殺し屋です。

Ni$\hat{\theta}$

虚淵兄さんから「バリバリお耽美なカンジで」との指定を受けたので､､うーん耽美か～､､､お耽美､､､→はっ､､､ヅカ？ヅカ系なのか？→検索→宝塚羽根発見→ピコーン（駄目な方向に閃いた時の音）→10時間後→殺無生　爆　誕
まぁざっくり要約するとコンナカンジの進行でした。
そんなノリでデザインしたので仕上がりはご覧のとおり、だいぶはっちゃけているというか即職質クラスの衣装になってしまって、またやらかしてしまった、、、、と途方に暮れていたわけですが（納品後しばらくしてから我に返るんですよね、、、いつも）霹靂社さんにメチャ素晴らしい塩梅に立体化に落とし込んでいただきまして、事なきを得ました。レース眼帯？は最初期のラフ時に付けていたんですが何かのキャラと似てるかもとの事で外したんですね。そしたら何かの手違いか人形化の際に実装されていたので慌てて付け直しました。いやぁそれにしても殺無性は改めて描いたりすると複雑で滅茶苦茶大変ですな。このキャラデザインしたヤツは普通に死ねばいいのにと思うくらいに。デザインした本人がこんな有様なので人形化の際の霹靂社さんのご苦労を考えると台湾の方角に足を向けて寝れません。

丹衡

タンコウ

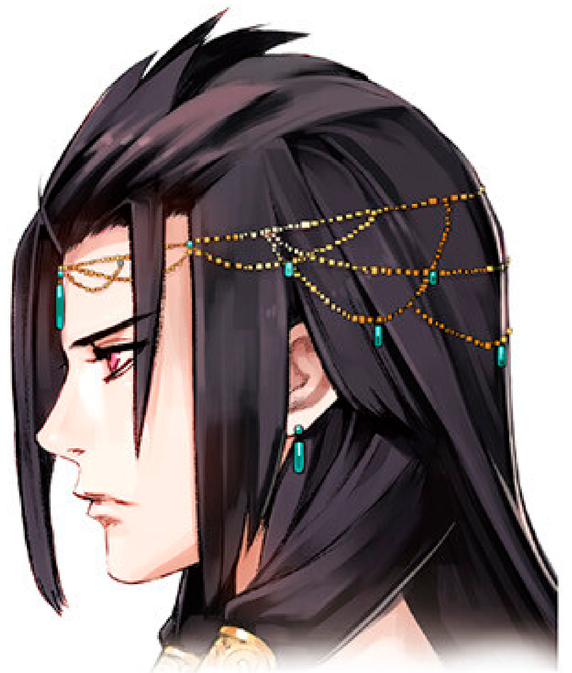
Tan Kou

CV 平川 大輔

Character Design：三杜 シノヴ［ニトロプラス］

■ 布袋劇 人形デザイン

■ キャラクターデザイン 顔



Comment

虚淵 玄

デザインとしては丹翡より後発なので、そもそも男性の護印師というのはどのような服装なのかを丹翡のデザインから逆算していく作業が必要になりました。もとの丹翡が極めてフェミニンな方向性だったため想像が難しかったのですが、そこは三杜シノヴが完璧に落とし込んでくれました。出番こそ少ないものの、物語のプロローグとなる彼の戦闘シーンはプロモ映像として方々で多用されることが分かりきっていたため、言うなれば本作品の「名刺」とでもいうべきキャラとして、主要キャラに匹敵する重要度の存在でした。

三杜 シノヴ

丹翡と兄妹とのことでしたので、衣装などはセットでアレンジしました。闇属性風な蔑天骸との対比で、こちらの兄妹は光属性風の色合いを意識しています。「脇役は世界観の平均的なイメージの基準になりやすいのでは」と考え、あえて元祖霹靂布袋劇をイメージしたスタンダードな方向にしています。髪型もただのオールバックより、シルエットを意識して、一つポイントを作りました。
一番霹靂布袋戯に出てきそうな感じに作っただけに、人形になった時の完全に一致度がもっとも高かった記憶があります。薄幸そうな雰囲気もむんむんに出ていて素晴らしいと思います。

廉耆 レンキ

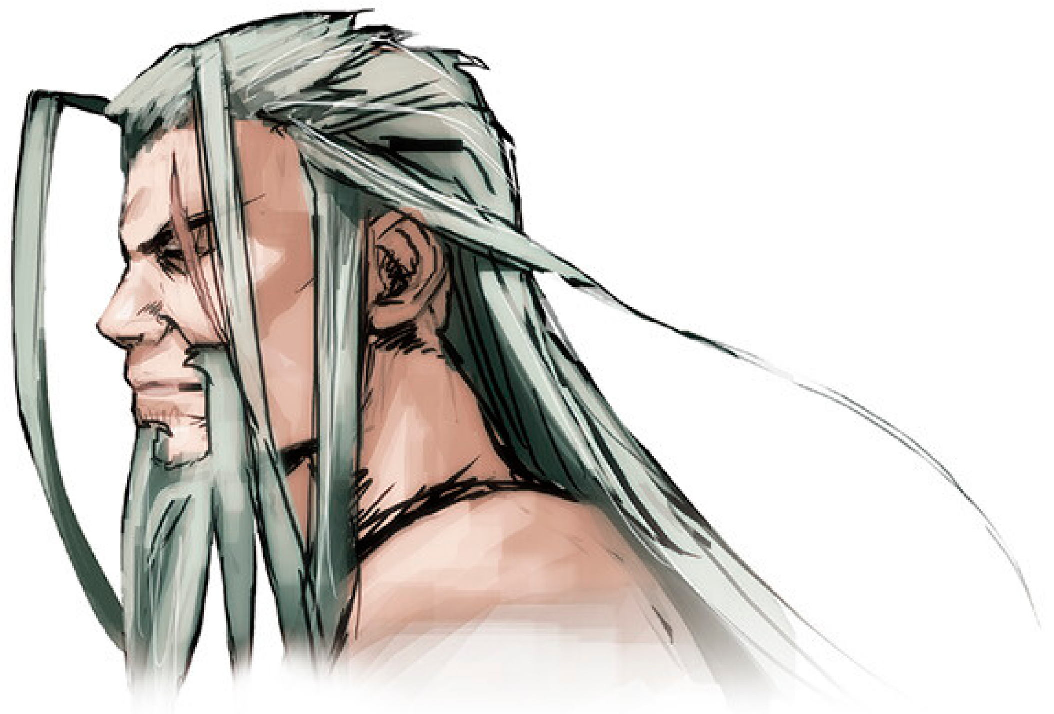
Ren Ki

CV 山路 和弘

Character Design：三杜 シノヴ［ニトロプラス］

■ 布袋劇 人形デザイン

■ キャラクターデザイン 顔



Comment

虚淵 玄

マジックアイテムの錬成を専門とする魔術師ですが、とはいえ江湖に生きる人物だけに、武芸にも精通しています。過去に凜が弟子入りしていた時期もありますが、凜は廉耆の他にも複数の師に就いて様々な技芸を身につけており、廉耆との間柄も師弟関係というよりはむしろ必要に応じて依頼をこなす契約者としての側面がより大きいです。イケメンばかりで輝度の高すぎる画面にあって、貴重な燻し銀キャラだっただけに、もっと活躍の舞台を用意してあげたかったところではあります。

三杜 シノヴ

座頭市のようなシブかっこいいキャラを目指しました。当初は文系学者のような非戦闘系デザインだったのですが、殺無生とのバトルがあるので顔の傷跡は、「ぱっとみ只者じゃない」修羅場くぐってきた感がでるような今のデザインに落ち着きました。風になびくパーツを入れ込んだこともあり、髪型デザインはうまくいったかなと実感したキャラでした。
人形になった際のアレンジでよくまとまっていて、顔の傷や威厳のある雰囲気もかなり忠実に再現されていたのでびっくりしました。

Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀

蔑天骸

ベツ テンガイ

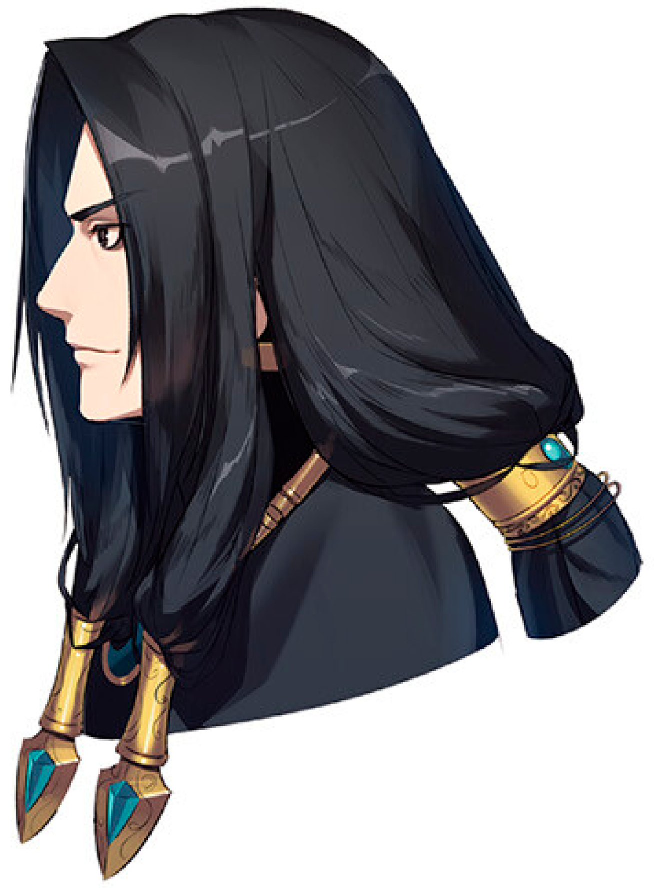
Betsu Ten Gai

CV 関智一

Character Design：源 覚［ニトロプラス］

■ 布袋劇 人形デザイン

■ キャラクターデザイン 顔



Comment

虚淵 玄

ともかく悪そうなパーツてんこ盛り。剣士としての動きやすさなど度外視して、悪の大魔王と思ってデザインしてほしい、とお願いした結果、まんまと期待通りの方向性で仕上げてもらえました。まあこんな格好であろうとも容赦なく裾を振り回して剣戟アクションを演じてしまうのが霹靂布袋劇の醍醐味なわけですが。デザイン画の段階ではただのビーズ状だった装飾が、実際の木偶ではすべて小さな髑髏になっており、職人の方々の素晴らしいアレンジに改めて感動させられました。

源 覚

分かり易い悪役なので、分かり易いパーツと色でデザインしました。より高貴な雰囲気を漂わせています。史実に基づいて忠実にすると地味になり、反すると「違うのでは」と言われることもあるのでバランスの取り方が難しいのですが、本作はファンタジーが軸にあったので、そこまで忠実にしなくても良いのかなと考えて今のデザインになりました。襟のパーツは、丹翡の帽子から着想を得ています。T字になっていて、両側に飾りがついている帽子。その要素を取り込みつつ、色を黒にすることで、妖怪っぽく、死人がつけるイメージになるのでは、と考えました。また、特に顔に苦労しました。凜雪鴉と殤不患の間くらいの印象でありながら、威厳のある美形キャラクターを意識しています。
人形になった際、原案から更に装飾品とパーツが追加され、蔑さんの華やかさをより出していただけてとても嬉しく思いました。武器となる剣にも大胆なアレンジを加え、より不気味な印象になっていることからも霹靂社さんの拘りを感じました。

殘凶

ザンキョウ

Zan Kyou

CV 安元 洋貴

Character Design : 源 覚［ニトロプラス］

■ 布袋劇 人形デザイン

■ キャラクターデザイン 顔

Comment

虚淵 玄

敵の幹部は三人組。マッチョ、美女、イケメンで。というオーダーに応じて提出されたまず一人目。ドレッドヘアが実にいい味出してます。あえなく一話で退場したぶん、せめてオープニング映像で毎回の顔出しを……と思っていたのですが、一話のみ主題歌をラストに流す構成になったせいで「もうキミ死んでるじゃないのさ」と残り一二回分の出番を喪失してしまった悲しい男でもあります。普段は片手ぶんの武器しか持ち歩かずに、いちいち敵の武器を奪って使いたがる手癖の悪さも特徴です。

源 覚

蔑天骸の三人の手下なので、役割担当を別々にすればより区別しやすいのではないかと考えデザインしました。基本は同じですが、キャラによって別々にアレンジを加えています。殘凶は「野生なる力」をイメージし、「力の象徴」としてデザインしました。先住民っぽい感じです。先住民は機械に頼らず、力でなんとかしようとします。男の人だけれど装飾が多く、自然にあるものを身に着けている。顔の傷も、刺青のつもりで風習として入れています。デザインの時には本編でまさかあんなことになるとは知らず…今回担当したキャラの中で一番デザイン作業が楽しかったのに、それにもかかわらず一話で退場。さびしいです。殘凶の武器は「刺すための剣」ではなく、「馬の勢い」を利用して斬る騎馬民族のように馬に乗って使える抜きやすさを重視したものです。中国の少数民族の飾りや色をイメージして「ぱっとみて、この地方の人ではない」という雰囲気を出したかったので、革製のものが多いのも特徴です。人形の髪の毛はイラストで描くのも大変なのに、一本一本つくってくださって、本当にうれしかったです。

獵魅

リョウミ

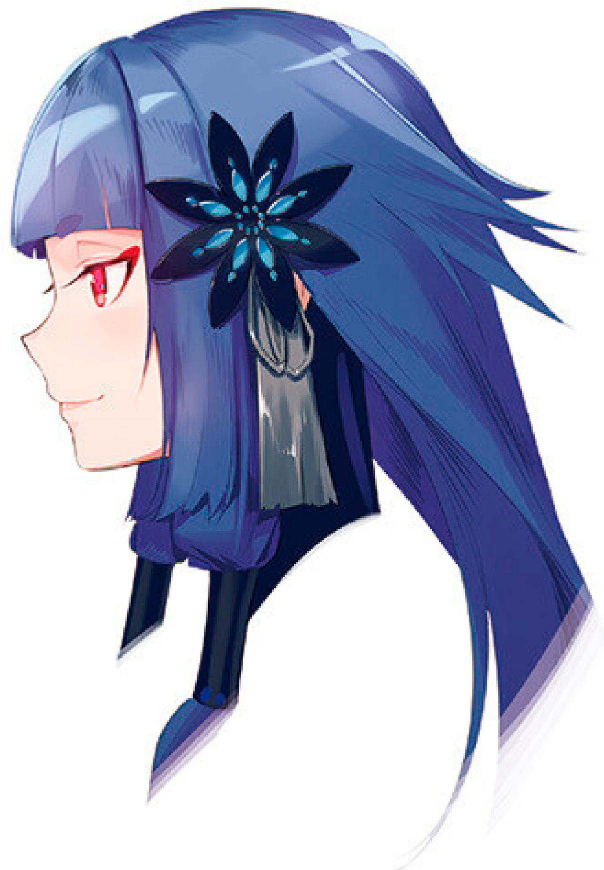
Ryou Mi

CV 戸松遥

Character Design：源 覚［ニトロプラス］

■ 布袋劇 人形デザイン

■ キャラクターデザイン 顔



Comment

虚淵 玄

クッ殺せとか言わせてみたかったキャラNo.1。実は2話でおめおめ逃げ帰った後、蔑天骸からお仕置きとして拷問同然の猛特訓を受け、狩雲霄ゼッタイ殺すウーマンとして生まれ変わり再登場する、という初稿だったのですが尺の都合で敢えなく没になりました。今後のメディア展開などでフォローされるかもしれません。

源 覚

幹部三人の中で唯一の女性。サービス担当ですね。パッツンになってる前髪に隠れた麻呂眉がこだわりです。もともと女性キャラクターが少ない中で、そこは意識しました。キャラクターとしては割と単純な感じはしています。すぐ怒りますし、感情豊かで子供っぽいところがあるなと思います。見栄え重視なところも、ある意味子供っぽい純粋さがある。「これを着たいから着ている」みたいな。武器は当初、腰につけていました（もしくはマントとかに仕込んでいるイメージ）。牙のような形状の武器は、敵の剣にひっかけ、奪い、相手を無力化してから接近戦でダメージをあたえるためのものです。人形になってから、人形の事情なのか、かなり露出が減りました。けれど人形は人形の魅力にあふれていると思います。立体造形として、眉が全く見えません。霹靂社さんに相談して、見えるカットを入れてもらいました。

凋命

チョウメイ

Cyou Mei

CV 大川 透

Character Design：源 覚［ニトロプラス］

■ 布袋劇 人形デザイン

■ キャラクターデザイン 顔

Comment

虚淵 玄

蔑天骸は手下の玄鬼宗に伝授するための「枯骨」と、自らが使うためだけの秘剣「役魔陣」という二種類の剣術を編み出しています。枯骨を学んだ手下たちのうち、免許皆伝を授かった者だけが仮面を外すことを許される、という掟です。凋命の武器は双鈎といい、斬る・刺す・引っかける・など様々な用途をこなす万能兵器なのですが、いかんせんマイナーなようで、スチル撮影の際にもカメラマンさんが斧と勘違いして上下逆さに持たせてしまう、などという微笑ましい一幕もありました。

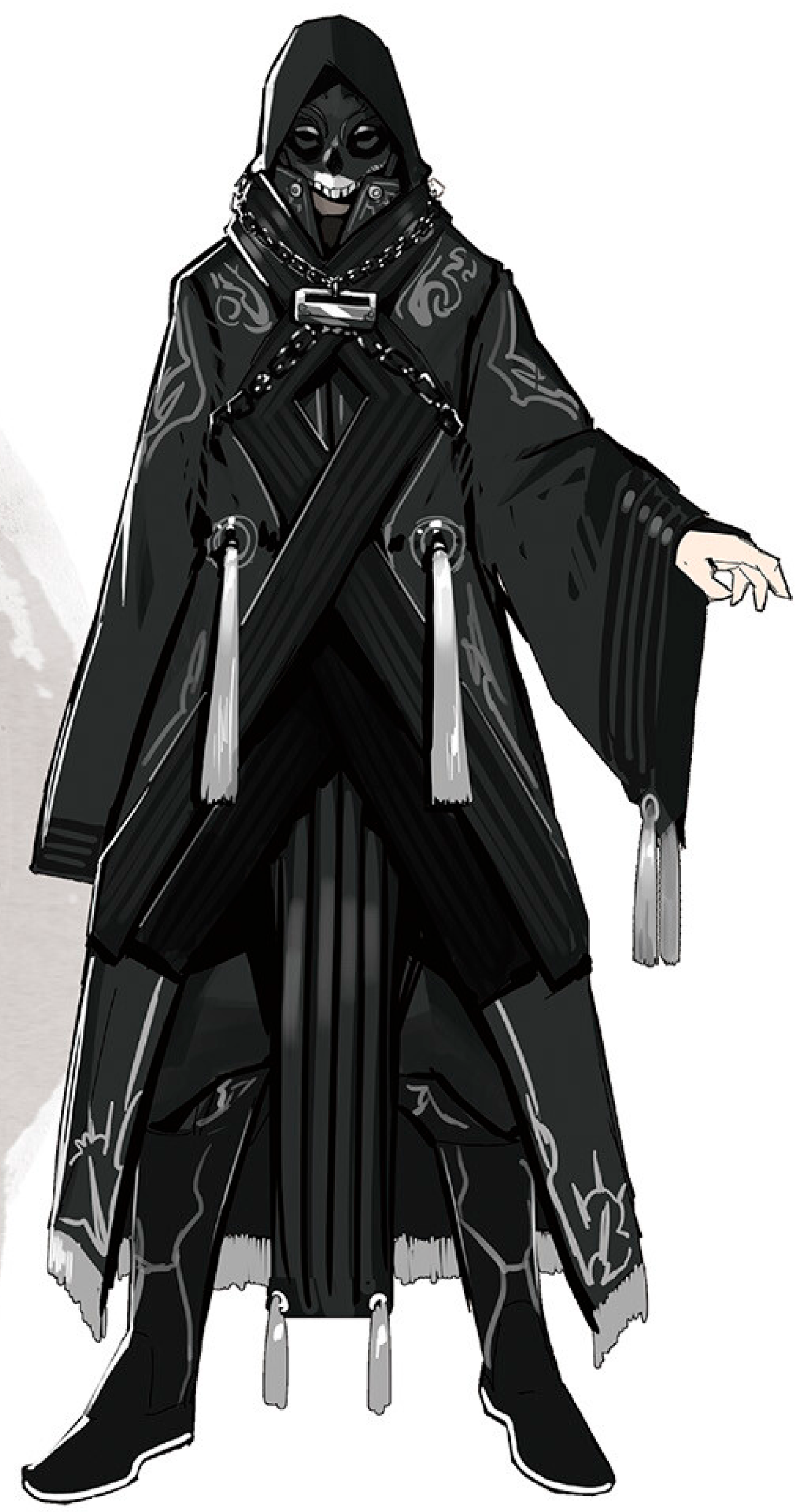
源 覚

三人の中でアレンジ要素の一番少ない（ほぼない）キャラクターです。自らの見栄えより宗主様への忠実を表すために、あえて服装デザインにアレンジを加えませんでした。衣装で自分らしさをだすと忠誠心が薄れる気がしますが、彼は自分がないこともあって、一番玄鬼宗のシンプルなデザインを着ている、というイメージです。人形になってむしろ少し要素が増えたくらいです。三人のバランスを考えて、細いキャラクターをイメージしました。表情があまり豊かでないのも、自己が薄いところを表現しています。残りの二人と対比しても、随分違うと思います。ただし、三人とも玄鬼宗としてのプライドは高いので、凋命に関してもきちんとそこは意識しました。武器に関して、詳しい指定はありませんでしたが、中華っぽいイメージとのことだった為、凋命も正面から他人の武器を奪う武器をイメージしてデザインしました。

玄鬼宗

ゲンキシュウ

Gen Ki Syuu



■ 布袋劇 人形デザイン

Character Design：源 覚［ニトロプラス］

Comment

源 覚

鎖に縛られている感じをイメージしました。顔を見せないように仮面をつけています。蔑天骸も仮面をつけているので、その手下、そして脇役という意味で、仮面があったほうがわかりやすいかなと思い、このデザインにしました。本編でものすごく喋っていて驚きましたが、仲が良さそうなチームワークを見て、楽しそうだなと思いました。

Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀 キャラクターデザイン画集

電子書籍発行日　2024年2月16日

発行者：でじたろう

発行所：ニトロプラス

装　丁：フジヤ トモヤ
　　　　高橋 美和子

協　力：霹靂國際多媒體股份有限公司
　　　　グッドスマイルカンパニー

［ニトロプラス　公式サイト］
www.nitroplus.co.jp

［Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀　公式サイト］
www.thunderboltfantasy.com

［Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀　公式 X（旧Twitter）］
@TBF_PR

©2016 Thunderbolt Fantasy Project